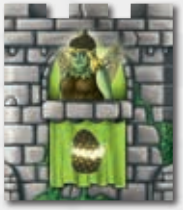
Die Türme und ihre Aktionen:

Schwertmeister: Wer mit der Heldengruppe zum Schwertmeister zieht, erhält sofort **2 Schwerter** aus dem Vorrat.

Händler: Wer die Heldengruppe zum Händler zieht, kann dort einen der 3 offen ausliegenden **Aufträge** erfüllen. Dazu gibt der Spieler die auf dem Plättchen abgebildeten Edelsteine in den Vorrat (Beutel) ab und nimmt sich die entsprechende Anzahl Goldmünzen. Der erfüllte Auftrag wird unter den jeweiligen Stapel geschoben. Anschließend wird dort der nächste Auftrag aufgedeckt.



Waldfee: Wer die Heldengruppe zur Waldfee zieht, darf sich dort einen der beiden offen ausliegenden **magischen Gegenstände** nehmen und hinter seinem Sichtschirm ablegen. Anschließend wird ein neuer magischer Gegenstand vom Stapel aufgedeckt, so dass die nächsten Spieler wieder die Auswahl aus 2 Gegenständen haben. Was die einzelnen Gegenstände, die die Waldfee ihren Gästen schenkt, für magische Fähigkeiten haben, wird am Ende der Regel erklärt. Sollte der Stapel einmal leer sein, werden die auf einem Ablagestapel gesammelten genutzten magischen Gegenstände gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

Brunnenfee: Wer die Heldengruppe zur Brunnenfee zieht, kann dort **1** seiner unerwünschten **schwarzen** Edelsteine in den Brunnen werfen. Der Edelstein ist damit **aus** dem Spiel. Er kommt **nicht** zurück in den Beutel, sondern wird zurück in die Schachtel gelegt.

Räuber: Wer die Heldengruppe zur Räuberspelunke zieht, darf 3 zufällige Edelsteine aus dem Beutel ziehen. Von diesen darf er sich 1 aussuchen und hinter seinen Sichtschirm legen. Die beiden nicht gewählten Edelsteine kommen zurück in den Beutel. Erwischt man 3 schwarze Steine, zieht man so lange einzeln Steine aus dem Beutel, bis ein farbiger dabei ist – diesen legt man dann hinter den eigenen Sichtschirm. Die schwarzen Steine kommen zurück in den Beutel.

Drache: Wer die Heldengruppe zum Drachen zieht, kann versuchen, diesen zu besiegen. Dazu würfelt der Spieler mit dem beim Goldschmied liegenden **Farbwürfel**. Kann der Spieler nun einen Edelstein in der gewürfelten Farbe abgeben (zurück in den Beutel), erhält er für seine Tapferkeit 1 Herz. Hat er keinen passenden Edelstein, geschieht nichts. Allerdings kann der Spieler in diesem Fall ein Schwert **abgeben**, um seinen Würfelwurf zu wiederholen. Dies kann er auch mehrmals probieren, solange er genug Schwerter einsetzen kann. Sobald er jedoch ein Herz erobert hat, ist die Aktion beendet.

Wichtig: Wenn man (Würfel-)Glück hat, nimmt der Drache auch mal einen ungeliebten schwarzen Edelstein.

Nach der Drachenaktion muss der Würfel zurück zum Goldschmied gelegt werden, und zwar mit der **zuletzt gewürfelten** Farbe nach oben.

Goldschmied: Wer die Heldengruppe zum Goldschmied zieht, hat die Wahl:

Er kann entweder:

- **1 beliebigen Edelstein in 1 Goldmünze tauschen**, oder
- er gibt **2 gleichfarbige** Edelsteine ab, um **1 Herz** zu bekommen, oder
- er gibt **3 gleichfarbige** Edelsteine ab, um **2 Herzen** zu erhalten.

Die Edelsteine kommen zurück in den Beutel, die Herzen bzw. das Geld hinter den eigenen Sichtschirm.

Hinweis: Sind die 3 abgegebenen Edelsteine in der Farbe, die der hier ausliegende **Würfel** zeigt, erhält der Spieler sogar **1 Herz mehr**, also 3. Eine Verbesserung gibt es durch die Würfelfarbe aber nur, wenn 3 Edelsteine abgegeben werden. Bei Abgabe von 1 oder 2 Edelsteinen hat der Würfel keine Auswirkungen.

Achtung: Es ist natürlich nicht möglich, aus **schwarzen Edelsteinen** ein Geschenk für die Prinzessin bzw. den Prinzen schmieden zu lassen. Ebenso wenig kann ein einzelner schwarzer Edelstein beim Goldschmied in eine Goldmünze getauscht werden. Wenn der Würfel mit der schwarzen Seite nach oben beim Goldschmied liegt, gibt es in diesem Moment auch keine Möglichkeit, bei Abgabe von 3 Edelsteinen ein zusätzliches Herz zu erhalten.

Das Observatorium des Zauberers: Der Zauberer hat eine Sonderfunktion – und im Gegensatz zu den anderen 7 Aktionen ist er nicht kostenlos. Wird er als Turmaktion gewählt, muss der Spieler sofort **1 Goldmünze** in den Vorrat bezahlen. Dafür darf er sich mit der Heldengruppe an einen **beliebigen** Ort **zaubern** lassen und dort die dazugehörige Aktion ausführen.

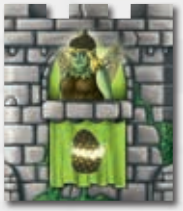
- **Sich an einen Ort zaubern zu lassen** bedeutet, dass die Heldengruppe direkt an diesen Ort zieht, **ohne** die Wege zu benutzen oder Edelsteinminen zu durchqueren. Auch mit dem Zauberer kann man seinen Spielzug **nicht** in einer Edelsteinmine beenden.

- **Nur** mit dem Zauberer kann man den **magischen Turnierplatz** erreichen, der ebenfalls an das Ortsnetz auf dem Spielplan angeschlossen, aber für den gewöhnlichen Durchreisenden unsichtbar ist. Nur wer sich vom Zauberer zum magischen Turnierplatz zaubern lässt, kann am Turnier teilnehmen und dort **1 Schwert** in den Vorrat abgeben, um **1 Herz** zu erhalten. Alternativ darf sich der Spieler statt des Herzens **auch 3 Goldmünzen** für das Schwert nehmen.
- Das eckige Brückenfeld zum Turnierplatz wird im Wegenetz als normales Feld **mitgezählt**. Man kann seinen Zug dort jedoch nie beenden. Wer sich vom Zauberer zum Turnierplatz bringen lässt, stellt die Heldengruppe direkt auf das runde Ritterfeld. Beim Verlassen des magischen Turnierplatzes wird das eckige Brückenfeld **nicht** mitgezählt.

The Towers and their Actions:

Sword master: If you move the heroes' group to the sword master, you immediately get **2 swords** from the supply.

Trader: If you move the heroes' group to the trader, you can fulfill one of the 3 **orders** on display. To this end, you put the gems indicated on the tile into the supply (bag) and take the applicable number of gold coins. Shove the completed order underneath the appropriate stack. After that, reveal the next order.



Forest fairy: If you move the heroes' group to the forest fairy, you may take one of the two **magical items** on display and lay it down in front of you. After that, reveal a new magical item from the stack so that the next player also can choose from 2 items. The magical abilities of the different items that the forest fairy gives to her guests are explained at the end of the instructions.
If the stack is depleted, the used magical items (collected in a discard pile) are reshuffled and put out as a new draw pile.

Fountain fairy: If you move the heroes' group to the fountain fairy, you can throw **1** undesired **black gem** in your possession into the fountain. With this, the gem is **out** of the game – it is **not** put back into the bag, but is returned to the box.

Thief: If you move the heroes' group to the den of thieves, you may randomly draw 3 gems from the bag. You may choose 1 of them and put it behind your screen. Throw the other 2 gems back into the bag. If you happen to draw 3 black gems, you keep drawing gems from the bag until you get a colored one; put this gem behind your screen and throw the black gems back into the bag.

Dragon: If you move the heroes' group to the dragon, you can try to defeat him. To this end, you roll the **color die** lying next to the goldsmith. If you are able to give up (i.e., put back into the bag) a gem in the color that you have rolled, you receive 1 heart for your bravery; if you don't have any suitable gem, nothing happens. However, you can **give up** a sword in order to repeat the die roll. You can make multiple attempts, as long as you are able to use swords. But once you have captured one heart, your action is over.

Important: If you are lucky with your die roll(s), the dragon might even have to take one of the undesirable black gems.

After the Dragon action, you have to give the die back to the goldsmith, with the **recently-rolled** color facing up.

Goldsmith: If you move the heroes' group to the goldsmith, you can choose to:

- **exchange any 1 gem for 1 gold coin,** or
- give up **2 gems of the same color** in order to receive **1 heart**, or
- give up **3 gems of the same color** in order to receive **2 hearts**.

Put the gem(s) back into the bag and the heart(s) or the coin behind your own screen.

Note: If the 3 given-up gems are of the color that the **die** lying next to the goldsmith shows, you obtain even **1 more heart**, that is to say, 3. But here, the die color improves the result only if you have given up 3 gems. If you give up 1 or 2 gems, the die has no effect.

Attention: Of course, it is not possible to have a present for the princess or the prince made using **black gems**. And you can't have a single black gem exchanged for a gold coin by the goldsmith either. If the die is lying next to the goldsmith with its black side facing up, you don't have any chance at this moment to gain an additional heart in return for 3 gems.

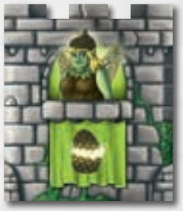
The wizard's observatory: The wizard has a special function – and, unlike the other 7 actions, you can't use him for free. If you choose him as a Tower action, you immediately have to pay **1 gold coin** into the supply. In return, the wizard **conjures** you and the heroes' group to **any** location, where you carry out the associated action.

- **Being conjured to a location** means that the heroes' group moves directly to this location **without** using the roads or passing through gem mines.
- **Only** with the help of the wizard can you reach the **magical tournament grounds**; this location is connected to the network on the gameboard as well, but it is invisible to the ordinary transient traveler. Only if you use the wizard to be conjured to the magical tournament grounds can you take part in the tournament and give up **1 sword** there (i.e., put it into the supply) in order to receive **1 heart**. Alternatively, you may also take **3 gold coins** (instead of the heart) for the sword.
- The hexagonal bridge space to the tournament grounds counts as a normal space in the road network. However, you may never end your turn there. If you have the wizard take you to the tournament grounds, you place the heroes' group directly on the round knight's space. When you leave the magical tournament grounds, you do **not** include the bridge in the count.

Les tours et leurs actions:

Maître d'arme : Si vous déplacez le groupe de héros jusqu'au maître d'arme, vous recevez immédiatement **2 épées** de la réserve.

Marchand : Si vous déplacez le groupe de héros jusqu'au marchand, vous pouvez satisfaire une des 3 **commandes** visibles. Pour cela, vous devez remettre dans le sac les gemmes indiquées sur la tuile, puis recevoir le nombre de pièces d'or correspondant. Ensuite, glissez la commande satisfaite sous la pile concernée. Puis révélez une nouvelle commande.



Fée de la forêt : Si vous déplacez le groupe de héros jusqu'à la fée de la forêt, vous pouvez prendre un des deux **objets magiques** disponibles et le placer devant vous. Puis révélez un nouvel objet magique de la pile, afin que le joueur suivant ait à nouveau le choix entre deux objets. Les pouvoirs magiques des différents objets donnés par la fée de la forêt à ses hôtes sont expliqués à la fin des règles. Si la pile d'objets magiques est épuisée, les objets utilisés (empilés sur la pile de défausse) sont mélangés à nouveau pour former une nouvelle pile de pioche.

Fée de la fontaine : Si vous déplacez le groupe de héros jusqu'à la fée de la fontaine, vous pouvez jeter une gemme **noire** en votre possession dans la fontaine. Une gemme ainsi défaussée est définitivement **écartée** du jeu : elle **n'est pas** remise dans le sac, mais rangée dans la boîte.

Voleur : Si vous déplacez le groupe de héros jusqu'au repaire des voleurs, vous pouvez piocher au hasard 3 gemmes dans le sac. Vous en choisissez 1 des 3 et vous la placez derrière votre paravent. Puis remettez les 2 gemmes restantes dans le sac. Si vous piochez 3 gemmes noires, continuez à piocher jusqu'à tomber sur une gemme de couleur. Placez cette gemme derrière votre paravent et remettez les gemmes noires dans le sac.

Dragon : Si vous déplacez le groupe de héros jusqu'au dragon, vous pouvez essayer de le vaincre. Pour cela, lancez le **dé de couleur** placé près de l'orfèvre. Si vous êtes en mesure de défausser (remettre dans le sac) une gemme de la couleur que vous avez obtenue sur le dé, vous recevez 1 cœur pour récompenser votre bravoure. Si vous ne possédez pas de gemme de la bonne couleur, rien ne se passe. Néanmoins, vous pouvez **défausser** une épée pour relancer le dé. Vous pouvez ainsi faire plusieurs tentatives, tant que vous pouvez défausser une épée. Mais dès que vous avez obtenu un cœur, vous ne pouvez plus répéter cette action.

Important : Si vous êtes chanceux sur votre jet(s) de dé, le dragon peut même être obligé de vous débarrasser d'une de vos gemmes noires maudites.

Une fois votre action dragon terminée, vous devez replacer le dé à côté de l'orfèvre en laissant visible la face de couleur **que vous venez d'obtenir.**

Orfèvre : Si vous déplacez le groupe de héros jusqu'à l'orfèvre, vous avez le choix entre :

- **vendre 1 gemme au choix contre 1 pièce d'or**
- ou défausser **2 gemmes d'une même couleur** pour obtenir **1 cœur**
- ou défausser **3 gemmes d'une même couleur** pour obtenir **2 cœurs**.

Remettez les gemmes dans le sac et placez les cœurs ou la pièce d'or derrière votre paravent.

Note : Si les 3 gemmes défaussées sont de la même couleur que la face du **dé** placé à côté de l'orfèvre, vous obtenez **1 cœur supplémentaire**, donc un total de 3. Mais la couleur du dé ne vous apporte cet avantage que pour 3 gemmes défaussées. Pour 1 ou 2 gemmes seulement, la couleur du dé n'a aucun effet.

Attention : Evidemment, il n'est pas possible d'offrir à la princesse ou au prince un présent composé de **gemmes noires.** Il n'est pas possible non plus d'échanger une gemme noire contre une pièce d'or auprès de l'orfèvre. Tant que le dé à côté de l'orfèvre est sur sa face noire, il n'est pas possible d'obtenir un cœur supplémentaire grâce à 3 gemmes identiques.

L'observatoire du magicien : Le magicien possède un pouvoir spécial, et contrairement aux 7 autres actions du jeu, on ne peut pas y avoir recours gratuitement. Si vous souhaitez l'utiliser comme action Tour, vous devez immédiatement payer **1 pièce d'or** à la réserve. En échange, le magicien vous **téléporte** avec le groupe de héros jusqu'à **n'importe quel** lieu, où vous pouvez effectuer l'action associée au lieu en question.

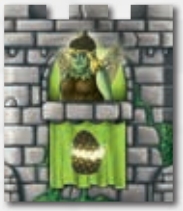
- **Etre téléporté jusqu'à un lieu** signifie que le groupe de héros est transporté directement jusqu'au lieu choisi **sans** emprunter de routes ni visiter de mines de gemmes.
- **Seul** le magicien pourra vous aider à rejoindre le **terrain de tournoi magique**. Ce lieu a beau être connecté au réseau du plateau, il reste néanmoins invisible pour les voyageurs ordinaires. Il n'y a qu'en faisant appel au magicien pour être téléporté jusqu'au terrain de tournoi magique que vous pourrez prendre part au tournoi et y échanger **1 épée** (la défausser dans la réserve) pour recevoir **1 cœur**. Vous pouvez à la place recevoir **3 pièces d'or** (et non 1 cœur) contre 1 épée.

- Le case de pont hexagonale menant au terrain de tournoi magique est considéré comme un tronçon de route normal du réseau. Néanmoins, il est impossible de terminer son tour à cet endroit. Si vous êtes téléporté jusqu'au terrain de tournoi grâce au magicien, placez le groupe de héros directement sur la case ronde du chevalier. Quand vous quittez le terrain de tournoi magique, **ne comptez pas** le pont dans votre déplacement.

De torens en hun acties:

Zwaardmeester: Als je de groep helden verplaatst naar de zwaardmeester, krijg je onmiddellijk **2 zwaarden** uit de voorraad.

Handelaar: Als je de groep helden verplaatst naar de handelaar, mag je **een van de drie opdrachten** vervullen die open liggen. Dus je moet de op het kaartje aangegeven juwelen in het zakje doen en het juiste aantal goudstukken pakken. Stop het opdrachtkaartje daarna onder de stapel en leg de volgende opdracht open.



Boself: Als je de groep helden verplaatst naar de boself, mag je één van de twee **magische voorwerpen** pakken die open liggen; en achter je scherm leggen. Daarna leg je een nieuw magisch voorwerp van de stapel open, zodat de volgende speler ook uit 2 voorwerpen kan kiezen. De uitleg van de magische mogelijkheden van de verschillende voorwerpen die de boself aan haar gasten kan geven, staan aan het eind van de spelregels.

Als de voorraad magische voorwerpen op is, kunnen de afgelegde magische voorwerpen geschud worden en een nieuwe stapel vormen.

Bronelf: Als je de groep helden verplaatst naar de bronelf, mag je **één van je zwarte juwelen** (als je er een hebt) in de bron gooien. Daardoor doet dit zwarte juweel in het spel niet meer mee, want het wordt **niet** terug gestopt in het zakje, maar in de doos.

Dief: Als je de groep helden verplaatst naar het dievenhol, mag je 3 juwelen blind uit het zakje pakken. Je mag er eentje uitkiezen en achter je scherm leggen. Doe de andere 2 juwelen terug in het zakje. Als je toevallig 3 zwarte juwelen zou trekken, mag je doorgaan met juwelen uit het zakje pakken tot je een gekleurde pakt. Die leg je dan achter je scherm en je doet de zwarte terug in het zakje.

Draak: Als je de groep helden verplaatst naar de draak, mag je proberen hem te verslaan. Daarvoor moet je met de **kleurendobbelsteen** gooien, die bij de goudsmid ligt. Als je een juweel terug in het zakje kunt stoppen van de kleur die je gedobbeld hebt, krijg je 1 hart voor je dapperheid. Als je geen passend juweel hebt gebeurt er niets. Maar je mag een zwaard betalen om nog eens te mogen dobbelen. Je mag net zo vaak dobbelen als je met zwaarden kunt betalen. Maar zodra je één hart hebt gekregen is de actie over.

Belangrijk: Als je geluk hebt met het rollen van de dobbelsteen moet de draak een zwart juweel van jouw nemen.

Na de actie bij de draak, moet je de dobbelsteen weer aan de goudsmid geven, met **de kleur die het laatst gedobbeld is** naar boven.

Goudsmid: Als je de groep helden verplaatst naar de goudsmid, kun je kiezen om:

- **1 juweel** te ruilen voor **1 goudstuk**, of
- **2 juwelen met dezelfde kleur** te ruilen voor **1 hart**, of
- **3 juwelen met dezelfde kleur** te ruilen voor **2 harten**.

Stop de juwelen in het zakje en leg het goudstuk of hart(en) achter je scherm.

Let op: Als de 3 juwelen die je ruilde, dezelfde kleur hebben als de dobbelsteen bij de goudsmid op dat moment heeft, krijg je zelfs nog **één hart extra** (dus totaal 3). Maar de kleur van de dobbelsteen werkt alleen maar als je 3 juwelen hebt geruild, niet bij 1 of 2 juwelen.

Let op: Natuurlijk zouden de prins of prinses nooit een sieraad met **zwarte juwelen** accepteren. En je kunt bij de goudsmid ook geen zwart juweel ruilen voor een goudstuk. Zelfs als de dobbelsteen bij de goudsmid een zwarte kleur boven heeft, heb je op dat moment geen enkele kans op een extra hart in ruil voor 3 juwelen.

Het observatorium van de tovenaar: De tovenaar heeft een speciale functie – en anders als bij alle andere 7 acties, kun je hem niet gratis iets vragen. Als je de tovenaar kiest als toren-actie, moet je meteen **1 goudstuk** aan de voorraad betalen. In ruil daar voor verplaatst de tovenaar jou met de groep helden naar elke plaats waar je maar heen wilt; en waar je de actie van die plaats mag uitvoeren.

- **Met toverkracht verplaatst naar een plek,** betekent dat de groep **niet** via de wegen gaat en ook niet door juwelenmijnen komt.
- **Alleen** de tovenaar kan je naar het magische toernooiveld brengen. Die plek lijkt via de wegen op het spelbord bereikbaar, maar is onzichtbaar voor gewone reizigers. Alleen als je door de tovenaar naar het magische toernooiveld wordt verplaatst, kun je deelnemen aan een magisch toernooi en **1 zwaard** ruilen (in de voorraad stoppen) voor een hart. Je mag voor een zwaard ook **3 goudstukken** nemen (in plaats van een hart).

- Het zeshoekige veld met de brug naar het toernooiveld, telt als een normaal veld op een weg. Maar je mag er nooit op eindigen. Als de tovenaar je naar het toernooiveld verplaatst, zet je de groep helden op het ronde ridderveld. Als je bij het toernooiveld weg gaat hoef je het zeshoekige veld van de brug **niet** mee te tellen.